MUN DO
CHRONO TRIGGER
クロノ・トリガー
CHONO TRIGGER
3D&T

ADAPTAÇÃO DE CHRONOTRIGGER PARA 3D&T

(por Ne0)

Introdução

Primeiramente farei uma pequena introdução ao jogo **Chrono Trigger** ; ele foi lançado em 1995 pela **Square** para **Super Nintendo** , ele conta a história de alguns garotos que se deparam com um portal temporal e a possibilidade de salvar o futuro da terra. É uma saga épica, caso tenha chance vale a pena conferir.

Regras

Em **Chrono Trigger** ao criar o personagem deve-se obrigatoriamente escolher um dano personalizado , esses podem ser **Água, Gelo, Fogo, Relâmpago, Trevas, qualquer outro dano será considerado não mágico**, essa escolha é a primeira que o jogador deve fazer, pois em **Chrono Trigger** você não compra ataques especiais e nem magia, você as ganha de acordo com o tipo de dano escolhido. Essas magias são melhor explicadas no capitulo de personagem. Outra coisa relevante é escolher os tipos de arma que seu personagem usa, como **Chrono Trigger** envolve viagem no tempo as armas podem ser futurísticas, medievais, ou idade da pedra, mas sempre serão de um tipo, estes são divididos entre longo alcance (PdF) e curto alcance (Força). As de curto alcance são espadas (katana, ninja-to , e outras de lâmina fina), espadas largas (montante, e outras), foices, garras e qualquer ataque com os punhos e braços ; as de longo alcance são bestas e qualquer tipo de arma de fogo.
O personagem também deve escolher a era a qual ele pertence. Dependendo da era em que o personagem vive ele não pode fazer um personagem que usa magias ou certas armas.

65,000,000 A.C. - Pré-história Uma época quando humanos e répteis lutavam pelo domínio da terra. Nesta época existem poucas aldeias, duas se destacam, uma é dominada por Ayla e Kino cujo confronto com a líder dos répteis Azala é constante. A outra aldeia é conhecida como aldeia dos covardes, ele se escondem dos répteis com medo, mas são os únicos que conhecem o jeito de chamar os Pterossauros, répteis voadores que são o único meio de ir até a toca de Azala. É nesta época que Lavos vem a terra, jogando o mundo em uma era glacial. **Magia: Não Permitida**.
Armas: Punhos, braços e garras.

12,000 A.C. - Eras negras. Esta época é quando a humanidade tenta se reestruturar, o Reino de Zeal, que vive em um enorme palácio aéreo, descobriu a Magia e isso os permitiu sobreviver até este tempo, mas eles conseguem esta magia através da exploração do poder de Lavos , e isto poderia fazer ele acordar, será que a rainha está louca, ou será que é dominada por alguém? Aqui está a verdadeira origem de Magus, na verdade ele é o príncipe do reino de Zeal. Aqui é a época de onde foi criada a Masamune e onde reside o general Dalton e sua nave a Black Bird. Existe também um povo que é rejeitado pelos Zeal, eles vivem excluídos, mas a princesa Schala sempre traz suprimentos entre outros para eles. **Magia:** Permitida.

Armas: Foice , Espadas Largas , punhos , braços e garras.

600 D.C - Idade média, Uma época negra e de guerras, o reino de Guardia combate a 200 anos as tropas malignas de Magus e seus capangas, uma época onde a lendária espada Masamune é procurada por todos para por um fim na guerra. A época dos maiores guerreiros que esse mundo já viu: Gleen e Cyrus, que sofreram os dois um destino trágico, Cyrus foi morto por Magus e Gleen foi transformado num sapo por Ozzie, braço direito de Magus. Magus também possui um enorme castelo e tem dois generais a sua disposição, Slasher e Flea. **Magia : Permitida**
Armas: Punhos, braços, garras, espadas, espadas largas e foices.

1000 D.C. - É a época que poderia ser vista como o presente. Nesta época o povo comemora o 1º milênio do mundo e também comemora a vitória das forças de Guardia sobre Magus a 400 anos atrás. Um deserto ao sul de Guardia e Truce abriga uma cidade menor e no além mar vemos Medina, a ilha dos monstros, e a ilha do túmulo de Cyrus.
Magia : permitida
Armas: Punhos, braços, garras, espadas, espadas largas, foices, armas de fogo (básicas) e bestas.

1999 D.C. - . Dia do armagedom, Lavos acorda e destrói 95% da humanidade, acaba com a maioria dos suprimentos e acaba com toda a tecnologia. **Magia : permitida**
Armas: Punhos, braços, garras, espadas, espadas largas, foices, armas de fogo (básicas) e bestas.

2300 A.D. - Futuro. Aqui a humanidade tenta se reconstituir do armagedom, mas como fazê-lo se os suprimentos acabaram! Um grupo de robôs está se juntando em uma fábrica para acabar com a humanidade. **Magia : Não permitida**
Armas: Bestas, espadas e armas de fogo (básicas e complexas), punhos e braços (biônicos).

O fim dos tempos : Aqui é para onde os jogadores são mandados quando viajam em mais de 3 pessoas ou depois de viajar algumas vezes, aqui vive o deus da Guerra "Spekkio", sua forma é um reflexo do poder dos jogadores, quanto mais fortes os jogadores forem mais forte Speekio será. Aqui também vive um dos três sábios, ele orientará os jogadores com conselhos sobre suas missões.

Personagens

Os personagens são feitos por 12 pontos, depois de escolher sua arma e seu dano personalizado (não precisam ser gastos pontos com armas) eles podem jogar com as seguintes vantagens .

Vantagens : **Aliado, Aparência inofensiva , Arena , Armadura Extra (Água 2pts , Gelo 2 pts, Fogo 2 pts, Relâmpago 3pts , Trevas 3pts ou não mágico 4pts), Boa Fama (serve só para uma era), Imortal (2 pts) Levitação, Mestre, Patrono, Riqueza, Telepatia, Teleporte.**

Desvantagens : **Assombrado, Código de Honra, Devoção, Inculto, Má fama, Inimigo, Maldição, Ponto Fraco, Protegido Indefeso, Vulnerabilidade (Água -1pts , Gelo -1 pts, Fogo -1 pts, Relâmpago -2pts , Trevas -2pts ou não mágico -3pts), Monstruoso , Adaptador e Modelo Especial (as 2 últimas apenas para robôs do ano 2300).**

Lembrem-se, monstros do mestre poderão usar as vantagens e desvantagens que quiser.

Novas Vantagens:

Viajante do tempo (1 pt) : Seu personagem já viajou no tempo e conhece muito sobre viagens no tempo, talvez segredos de alguma era, como o fim do mundo.

Herói de Eras (2 pts) : Com essa vantagem você não apenas tem prestígio em sua era, mas mais 2 além da sua .

Chave do Portal (1 pt) : Esta vantagem o garante uma chave para o portal, é um jeito fácil de ir e vir dos portais e você pode saber onde vai parar.

Aptidão mágica : (2 pts) Esta vantagem permite você fazer uma magia extra por combate e não precisará sofrer o redutor de habilidade.

Protegido : (2 pts) Você tem alguém que o protege sempre que você está em perigo.

Novas Desvantagens :

Medo (-1 pt) : Algo lhe traz um medo sobrenatural, na presença de seu "medo" seu personagem ficara paralisado até que ele se vá.

Destino Mudado (-2 pts) : Algo no seu passado foi mudado , e agora você não tem para onde voltar, a morte de sua família ou uma transformação total em seu corpo que o deixou irreconhecível por exemplo.

Destino imutável (-2 pts) : Seu destino seguirá de um jeito ou outro algum fim, e nada pode mudar isto, o mestre decide seu fim.

Os ataques especiais:

Quando você escolhe o tipo de dano personalizado, junto com ele você aprende técnicas especiais, você as aprende com pontos ganhos na experiência.

Você também pode aprender Técnicas em dupla, executadas por dois jogadores, técnicas triplas, executadas por 3 jogadores .

As Técnicas só podem ser usadas 3 vezes por combate (12 pts) 5 vezes por combate (24 pts) e 10 vezes por combate (30 pts), e para acertá-las é implicado um redutor de -1.

OBS: As técnicas com * ao lado só podem ser aprendidas se você falou com Speekio .Caso o mestre queira eles precisaram combater Speekio, ele sempre será igual aos jogadores (as batalhas deverão ser individuais) Quando Speekio os derrota (ou perde) ele sempre recupera todos os pontos de vida dos jogadores.

Tipo do ataque	*P O N T O S*	*Descrição*

Relâmpago		
Cyclone	5	**Cyclone**: Um golpe giratório que causa ataque múltiplo. (Força).
Slash	15	**Slash**: Um corte que ataca os oponentes a distância, aumenta 3 pts o dano(PdF).
*Lightning	20	**Lightning**: Um raio cruza os céus e acerta o oponente , causa + 2d de dano(PdF).
Spincut	25	**Spincut** : Você pula no ar e acerta o oponente +2d+5 de dano (Força).
*Lightning 2	30	**Lightning 2**: Você faz uma chuva de raios na cabeça do oponente. Acerta todos +3d(PdF).
*Life	40	**Life**: Traz de volta a consciência um personagem morto recupera 25% de seus PVs(deve ser usada em menos de 10 min).
Confuse	50	**Confuse**: Combo de espadadas, combo + 4d de dano (Força).
*Luminaire	60	**Luminaire**: Uma enorme explosão de luz arrasa os inimigos por perto. +5d de dano (PdF).
Fogo		
Flame Toss	5	**Flame Toss** : Uma rajada de fogo atinge os inimigos. +5 de dano (PdF)
Hypno Wave	15	**Hypno Wave**: O inimigo atingido pela onda que esse golpe produz cai em sono por 1d6-2 turnos.
*Fire	20	**Fire**: Lança uma bola de fogo que incendeia o que toca . Causa +1d6 de dano (PdF).
Napalm	25	**Napalm**: Uma bomba que é arremessada contra todos os inimigos e explode. Causa dano a todos os inimigos. (PdF).
*Protect	30	**Protect**: O personagem encantado por essa aura verde ganha por 3 turnos vulnerabilidade a dano não elemental.
*Fire 2	40	**Fire 2**: Causa um seqüência de explosões de fogo que incendeiam uma grande área, dano em todos os inimigos. +2d6 de dano (PdF).
Mega Bomb	50	**Mega Bomb**: Uma enorme bomba explode causando +3d de dano a um alvo (PdF).
*Flare	60	**Flare**: Uma rajada de fogo seguida de explosões causa +3d em todos os inimigos.
Água		
Slurp	5	**Slurp**: Cura 1d pontos de vida de um alvo.
Slurp Cut	15	**Slurp Cut**: Causa +5 pts de dano e membros elásticos. (Força).
*Water	20	**Water**: Uma bolha de água explode no inimigo causando +1d de dano (PdF).
*Heal	25	**Heal**: Recupera 2d pontos de vida seus.
Leap Slash	30	**Leap Slash**: Um poderoso ataque de corrida. Causa combo +3 de dano (Força).
*Water 2	40	**Water 2**: Uma enorme onda encobre todos os inimigos. + 2d de dano em todos.

*Cure 2	50	**Cure 2**: Recupera todos os pontos de vida de um aliado.
*Frog Squash	60	**Frog Squash**: Um enorme sapo cai em cima de todos os inimigos, causando +4d de dano em todos os oponentes.
Golpes de robôs do ano 2300		
RocketPunch	5	**RocketPunch**: Um poderoso soco atravessa o oponente, + 5 pontos de dano (Força).
Cure Beam	15	**Cure Beam**: Cura 1d6 pontos de vida de um alvo.
Laser Spin	20	**Laser Spin**: O Personagem do jogador começa a girar e lançar um raio continuo do peito. Causa dano em todos (PdF).
Robo Tackle	25	**Robo Tackle**: Um corrida com ombreada que abre caminho entre os inimigos. Acrescenta + 1d +5 de dano (Força).
Heal Beam	30	**Heal Beam**: Esse raio de cura recupera 3d6 pontos de vida de todos os aliados.
Uzzi Punch	40	**Uzzi Punch**: Uma poderosa seqüência de socos que elimina qualquer um. Considere como combo + 2d ao ataque.
Area Bomb	50	**Area Bomb**: Essa bomba de área atinge todos os inimigos causando-os +3 de dano (PdF).
Shock	60	**Shock**: Funciona como eletricidade + 4d de Dano .
Golpes não elementais da idade da Pedra e outras		
Kiss	5	**Kiss** : Usando o charme esse beijo cura 5 pvs do aliado alvo.
Rollo Kick	15	**Rollo Kick**: Um rolamento seguido de chute, adiciona 5 pontos ao dano (Força).
Cat Attack	20	**Cat Attack**: Uma seqüência devastadora de ataques, que lembra movimentos felinos, vale como combo.
Rock Throw	25	**Rock Throw**: O PC arremessa uma enorme pedra contra o oponente, causa dano alto, + 1d +7 de dano.
Charm	30	**Charm**: Usando seu charme você pode roubar itens do adversário.
Tail Spin	40	**Tail Spin**: Uma cauda de dinossauro vem para massacrar todos os oponentes. Causa + 2d +5 de dano (Força).
Dino Tail	50	**Dino Tail**: esse poderoso ataque faz uma cauda de Dinossauro descer do céu e esmagar os oponentes, todos eles deve rolar um dado, se o resultado for 1 causa derrota instantânea .
Triple Kick	60	**Triple Kick**: 3 chutes que causam +3d dano , não precisa de teste para acertar. (Força).
Trevas		
*Dark Bomb	10	**Dark Bomb**: Uma explosão de trevas atinge o oponente causando + 1d de dano (PdF).
*Magic Wall	20	**Magic Wall**: Qualquer aliado ganha armadura extra durante o combate , qualquer armadura extra .
*Dark Mist	30	**Dark Mist** : Uma névoa negra que causa 1d de dano todo o turno

		durante 1d6 mais 2 turnos envolve os oponentes que perdem automaticamente a iniciativa.
*Black Hole	40	**Black Hole** : Caso você tire 1 no dado desse golpe o oponente tem morte instantânea, seu corpo é teleportado para outra dimensão, caso contrário nada acontece.
*Dark Matter	50	**Dark Matter**: Esse é o mais poderoso ataque de trevas, causa o mesmo efeito de black hole, mas se errar causa + 3d6 de dano (PdF).
Gelo		
Aura	5	**Aura**: 5 pontos de vida de um alvo.
Provoke	10	**Provoke**: O oponente é provocado pelo PC, e perde 1 na habilidade durante o combate (o efeito não é cumulativo).
*Ice	15	**Ice**: Um raio congelante atinge o oponente que recebe + 1d de dano.
*Cure	20	**Cure**: Restaura 1d + 5 pontos de vida doe um aliado.
*Haste	25	**Haste**: Todos os aliados ganham iniciativa automática enquanto então envolvidos nesta magia que gera uma aura vermelha.
*Ice 2	35	**Ice 2**: Uma enorme pedra de gelo cai e atinge todos os oponentes causando 2d de dano em todos (PdF).
*Cure 2	40	**Cure 2** : Restaura todos os pontos de vida de um aliado.
*Life 2	45	**Life 2**: Ressuscita um aliado (tem que estar morto ou inconsciente a menos de 5 minutos) e recupera todos seus pontos de vida.

Fichas dos personagens principais:

Essas são as fichas dos sete principais personagens :

Nome: Chrono

Era: 1000 D.C
Tipo de Dano: Relâmpago
Arma: Espada

Força: 3
Habilidade: 3
Resistência: 2
Armadura: 2
Poder de Fogo: 1

Vantagens e Desvantagens
Herói de eras (2pts)
Código de Honra (-1pt)

Técnicas

Chrono, vive na pequena vila de Truce com sua mãe, rapaz sem grandes pretensões, bem treinado nas artes de espada.

Nome: Lucca

Era: 1000 D.C
Tipo de Dano: Fogo
Arma: Pistola

Força: 1
Habilidade: 4
Resistência: 1
Armadura: 2
Poder de Fogo: 4

Vantagens e Desvantagens	Técnicas
Perícia: Ciência (2pts)	
Vulnerabilidade: Trevas (-2pts)	

Lucca é a filha do inventor Taban, ela é uma garota gênio e passa um grande tempo fabricando máquinas e entretida com livros.

Nome: Marle

Era: 1000 D.C
Tipo de Dano: Gelo
Arma: Besta

Força: 0
Habilidade: 3
Resistência: 2
Armadura: 3
Poder de Fogo: 4

Vantagens e Desvantagens	Técnicas
Aparência Inofensiva (1 pt)	
Ponto Fraco (- 1 pt)	

Princesa de Guardia, ela se disfarçou de plebéia para ir até a feira do milênio, lá ela encontra Chrono, tem um espirito livre e não recebe ordens de ninguém.

Nome: Frog (Gleen)

Era: 600 D.C
Tipo de Dano: Água
Arma: Espada Longa

Força: 5
Habilidade: 5
Resistência: 2

Armadura: 2
Poder de Fogo: 0

Vantagens e Desvantagens — Técnicas:
Inimigo: Magus (-1 pt)
Mestre: Cyrus (1 pt)
Monstruoso (- 1 pt)
Assombrado (-2 pt Ele se culpa pela morte de Cyrus)

Frog, na verdade é Gleen, o escudeiro de Sir. Cyrus que foi derrotado por Magus e transformado em sapo.

Nome: Robô

Era: 2300 D.C
Tipo de Dano: Não Elemental
Arma: Punhos e Braços (mecânicos)

Força: 4
Habilidade: 2
Resistência: 5
Armadura: 1
Poder de Fogo: 3

Vantagens e Desvantagens — Técnicas
Monstruoso (- 1 pt)
Modelo especial (-1pt)
Código de honra (-1 pt)

Um robô criado para espionar os humanos dos Domas, Lucca o acha em uma fábrica e o reativa com uma nova programação.

Nome: Ayla

Era: 65.000.000 A.C
Tipo de Dano: Não elemental
Arma: Garras

Força: 4
Habilidade: 4
Resistência: 2
Armadura: 2
Poder de Fogo:0

Vantagens e Desvantagens — Técnicas
Inculta (-1 pt)
Boa fama (1 pt 65.000.000 A.C)

Ayla é a líder de uma aldeia pré-histórica, odeia Azala e os répteis e quer destrui-los.

Nome: Magus

Era: 600 D.C (12.000.00 D.C)
Tipo de Dano: Trevas
Arma : Foice

Força: 2
Habilidade: 5
Resistência: 5
Armadura: 2
Poder de Fogo: 3

Vantagens e Desvantagens
Inimigo: Frog (-1 pt)
Inimigo: Lavos (-2 pt)
Devoção: Destruir Lavos (-2 pts)

Magus na verdade é Janus, filho da rainha Zeal, quando esta tentava drenar o poder de Lavos ocorreu um erro e um portal se abriu, dragando os três conselheiros da Rainha (Melchior, Belthasar e Gaspar) e o próprio Janus. Janus foi parar em 600 D.C onde encontrou Ozzie, que o levou para o lado negro, no fundo Magus é apenas uma criança perdida. Já a rainha foi dominada por Lavos, e começou a construção do Palácio do Oceano, um enorme dreno de força, ela acaba por acordar Lavos que causa a destruição do planeta novamente.

Non Player Characters...

65,000,000 B.C.

1. Kino - Líder da vila de Ayla , costuma a não gostar muito de estranhos.
2. Azala - Líder dos répteis , é muito inteligente.
3. Velho - Líder da vila dos covardes, sabe o segredo dos Pterossauros.

12,000 B.C.

1. Rainha Zeal - Ela manda no reino de Zeal, mãe de Schala e Janus.
2. Janus - Herdeiro do trono de Zeal , vem a se tornar Magus
3. Schala - Filha da rainha de Zeal, desaparece quando o Black Omen explode
4. Doreen - Irmã de massa e Mune
5. Masa - Uma criatura estranha, se funde com seu irmão Mune para se transformar na poderosa espada.
6. Mune - O mesmo que masa.
7. Guru da vida - Melchior. Ele vive no presente, conserta armas, sabe como fundir a masamune.
8. Guru do tempo - Gaspar. Ele vive no fim do tempo, criou o item de nome **Chrono trigger**, que pode reviver qualquer um.
9. Guru da razão - Belthasar. Sua memória reside em 2300 no corpo de um NU, fez a Epoch, Black Bird e o Ocean Palace.
10. Profeta - Magus. Ele volta para o futuro em sua forma adulta para derrotar Lavos.
11. Dalton - General da rainha, dono da nave Black Bird.
12. Ancião - Líder da aldeia dos banidos, na Terra.

600 A.D.

1. Rei Guardia - o 21º - Rei de Guardia.
2. Rainha Leene - Rainha de Guardia.
3. Sir Cyrus - Um nobre cavaleiro morto por Magus.
4. Yakra - Uma besta de Magus que rapta a rainha.
5. Grão Vizir - O conselheiro do rei , cria a constituição de Guardia.
6. Chef - O irmão do capitão da guarda e cozinheiro do rei.
7. Capitão da guarda - Um bravo soldado que luta sucedendo Cyrus.
8. Tata - Um garoto que dizem que é o grande herói que matará Magus, não passa de um boato.
9. Toma - Um caçador de tesouros, está em busca da concha do arco-íris e da pedra do sol.
10. Fiona - Uma mulher tentando salvar a floresta de virar um deserto durante a guerra.
11. Marco - Marido de Fiona.
12. Ozzie - Braço direito de Magus.
13. Flea - O general de Magus que parece uma mulher.
14. Slash - Outro general de Magus, possuiu uma poderosa espada.
15. Magus - O terrível imperador negro, na verdade é Janus, filho da rainha Zeal, que foi tragado por uma abertura no tempo quando era criança.

1000 A.D.

1. Taban - Ferreiro e cientista constrói armas incríveis.
2. Lara - Mulher de Taban.
3. Rei Guardia XXXIII - Rei de Guardia, pai da princesa Nadia.
4. Rainha Eliza - Rainha de Guardia, morreu a muito tempo atrás.
5. Grão Vizir - O conselheiro do rei.
6. Pierre - Um advogado.
7. Judge - O juiz que trabalha na corte do rei.
8. Gato - Um robô de treino feito por Taban.
9. Ozzie VIII - Líder da Vila de Medina, descendente do Ozzie de 600 A.D.
10. Bandeau - Um pequeno monstro que quer a paz entre Medina (vila dos monstros que sobreviveram a guerra).
11. Fritz - Dono de uma loja na vila de Truce.
12. Yakra XIII - Descendente do Yakra daquela época, quer vingança contra o rei e trabalha infiltrado no castelo.

2300 A.D.

1. Doan - Vive num domo, é um dos últimos sobreviventes.
2. Johnny - Cyborgue que vive no Laboratório 32, deixa você passar se o derrotar em uma corrida de motos.
3. Nu - Contém as memórias de Belthasar.
4. Atropos - O robô guardião do cérebro mãe.
5. Cérebro mãe - Quer destruir todos os humanos na face da terra para domina-la.

O fim do tempo:

1. Velho (Gaspar) - Um dos gurus de 12,000 B.C.
2. Spekkio - Deus da guerra, ele te ensina magia.

BackGround

Provavelmente esta seção será a mais incompleta , mas pretendo que ela melhore a cada nova versão.

A história do jogo é mais ou menos essa :

Uma criatura chamada Lavos , vem para terra em 65.000.000 A.C , sua missão é drenar as forças da terra até que ele tenha força suficiente para destrui-la , nesse meio tempo ele joga larvas , que voam para consumir outros planetas , uma raça que vive de planetas para sobreviver...
Bem , alem da forças Lavos acumula o D.N.A do planeta , conhecendo todos os seus aspectos. Em 1999 Lavos acorda e destrói a terra , mas isso causa um revés no passado abrindo portais temporais. Chrono, Marle e Lucca descobrem que a terra será destruída e quer mudar isto, talvez esta possa ser a missão dos jogadores. O resto da história do Game está espalhada neste documento. Outra coisa relevante a citar é que nesse mundo existem duas pedras muito raras, a pedra do Sol, que é ultra resistente e pode brilhar como o Sol, e a pedra do arco-íris , com a qual se podem confeccionar super armaduras e espadas.
Em cada era existe um problema, se o mestre criar ele pode criar suas próprias eras, eu recomendo muito que o mestre já tenha jogado o jogo, você pode ir para a era da criação da magia, quando logo depois ouve um grande guerra e magia foi proibida, AH caso algum jogador esteja agindo muito mal, você pode dizer que Speekio não o ensinou magia, ele pode fazer isto!

Créditos

Este arquivo foi escrito por *Ne0*, **Chrono trigger** tem os direitos reservados a **Squaresoft ©**, esta adaptação não oficial para **3d&t** (direitos reservados a Marcelo Cassaro) do jogo **Chrono Trigger** é feita sem propósitos comerciais.
Em novas versões vou adicionar as técnicas em dupla, os itens, todos os monstros e uma aventura introdutória.
Caso queira me contatar mande um e-mail para ne0mail@bol.com.br